

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-176158

(P2000-176158A)

(43)公開日 平成12年6月27日 (2000.6.27)

(51)Int.Cl.
A 6 3 F 13/00
G 0 6 F 3/00

識別記号
6 5 6

F I
A 6 3 F 9/22
G 0 6 F 3/00

テーマコード (参考)
B 2 C 0 0 1
V 5 E 5 0 1
6 5 6 B

審査請求 未請求 請求項の数2 O.L. (全5頁)

(21)出願番号

特願平10-356284

(22)出願日

平成10年12月15日 (1998.12.15)

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイ
イトービルディング

(72)発明者 富永 竜児

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 株
式会社タイトー内

(74)代理人 100084353

弁理士 八嶋 敬市

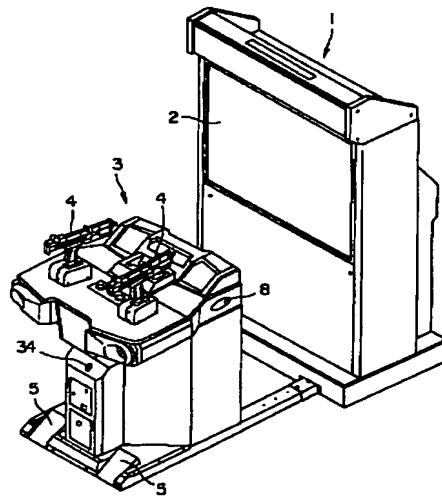
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 ゲームの進展具合に応じて、ゲームの動作範囲が狭く遅い遠景動画と至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画とを、プレーヤの意志により選択的に切り替えて表示する。

【解決手段】 ゲーム発生部9、10、15が、操作部4の操作と相互作用する動画映像と背景画像とを発生すると、これら動画映像および背景画像を表示部1、2に表示する。プレーヤーが操作部4を操作して動画映像と相互作用することにより、得点を得る。動画映像を、遠景で小さく動作範囲が狭く遅い遠景動画データ12と、至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画データ11とから構成する。ゲームが展開すると、切換部5により遠景動画データ12と近景動画データ11とを択一的に切換ることにより、前記遠景動画または近景動画を択一的に表示して、至近距離でダイナミックにゲームを続行する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 操作部の操作と相互作用する動画映像と背景画像とを発生するゲーム発生部と、これら動画映像および背景画像を表示する表示部と、プレーヤーが前記操作部を操作して前記動画映像と相互作用することにより、得点を得るようとしたゲーム装置において、前記動画映像を、遠景で小さく動作範囲が狭く遅い遠景動画データと至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画データとから構成して前記ゲーム発生部に格納し、遠景動画データと近景動画データとを択一的に読み出す切換部を設け、この切換部を操作することにより、前記遠景動画または近景動画を択一的に表示部に表示してゲームを続行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記操作部が模型銃であり、前記動画映像と背景画像とが射撃ゲームの映像であることを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ゲーム装置に関し、特にゲームの動作範囲が狭く遅い遠景動画または至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画を選択的に切り替えて表示するゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来のゲーム装置では、ゲーム中に興に載ったプレーヤーの意思ややる気をゲームに反映させるものとしては、分岐画面を設けて場面を変更する程度のものであった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】従来のゲーム装置では、分岐画面で特定の行動を追加したり、削除したり、ゲーム画面の場所を変更するものはあったが、画面全体が至近距離になって対象動画が大きくなり動作範囲が広くなくなる強行突破等を表示するものはなかった。この発明は、ゲームの進展具合に応じて、ゲームの動作範囲が狭く遅い遠景動画または至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画をプレーヤーの意志により選択的に切り替えて表示するゲーム装置を提供することを目的としている。

【0004】

【課題を解決するための手段】この発明は、上記問題を解決するためになされたもので、請求項1の発明は、操作部の操作と相互作用する動画映像と背景画像とを発生するゲーム発生部と、これら動画映像および背景画像を表示する表示部と、プレーヤーが前記操作部を操作して前記動画映像と相互作用することにより、得点を得るようとしたゲーム装置において、前記動画映像を、遠景で小さく動作範囲が狭く遅い遠景動画データと至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画データとから構成して前記ゲーム発生部に格納し、遠景動画データと近景動画データ

一とを択一的に読み出す切換部を設け、この切換部を操作することにより、前記遠景動画または近景動画を択一的に表示部に表示してゲームを続行することを要旨とする。請求項2の発明は、前記操作部が模型銃であり、前記動画映像と背景画像とが射撃ゲームの映像であることを要旨とする。

【0005】

【発明の実施の形態】この発明が射撃用のゲーム装置の場合について説明する。まず、図1に示したものは、ゲーム装置の外観を示し、模型銃を使用する射撃用のゲーム装置である。このゲーム装置では同時に2人のプレーヤーがゲームできるように、操作部の射撃台3には2つの模型銃4が設けられている。プレーヤーが射撃台3のか片方にそれぞれ立ち、表示部1の画面2に表示された敵を目がけて模型銃4から電子弾を発射し敵を倒すゲームである。正面の画面2には展開されたゲームの全体的な画像、プレーヤー側から見た外の景色と敵の姿が表示される。

【0006】射撃台3の下方正面にはコイン投入口34

が、側面にはスピーカー8が設けられ、下方には切換部のペダル式のスイッチ5、5が配置されて画面2の表示の切り替えを行う。操作部の射撃台3の銃4を手で回動し、迎え角を操作し、狙いを定めて指で引き金を引くと仮想の玉が発射して敵の方に飛んで行く。敵は画面2上で弾に当たらないように動き、また逆に向こうからも射撃台3のプレーヤー目掛けて打ち返してくる。即ち敵も逆方向から反撃してくるので、プレーヤーが狙撃されることもある。

【0007】次にこのゲーム装置のプロック回路を図2

に示し説明する。操作部に相当する入力装置には銃4、4が相当し、これら銃4は各種センサーを内蔵しゲームを進行する信号をそれぞれ発生する。ゲーム発生部の中央演算装置(CPU)9は装置全体を制御し、ゲームプログラムはソフト記憶部15から読み出され、ワーキングメモリ(RAM)10上に展開され、ゲーム映像が画面2に表示される。ゲーム展開切り替え用のスイッチ5及びコイン投入口34に設けたコインセンサ16からの信号が中央演算装置(CPU)9に送られる。

【0008】CPU9はワーキングメモリ(RAM)1

0から読み出したゲームの映像データを、ビデオインターフェース6を介してディスプレイの画面2に、ゲームの音声データをオーディオインターフェース7を介してスピーカー8にそれぞれ送る。ゲームプログラムは、操作部の銃4の操作と相互作用する動画映像と背景画像とから構成され、ゲームの映像データはこれら動画映像および背景画像である。さて、ワーキングメモリ(RAM)10上に展開されたゲームデータには2種類あり、遠景で小さく動作範囲が狭く遅い遠景動画データと、至近で大きく動作範囲が広く早い近景動画データである。

【0009】遠景動画データが通常ゲーム11に近景動画データが突撃時のゲーム12にそれぞれ該当する。通常ゲーム11と突撃時のゲーム12とは映像には意味の連続性があり、映像の表示と効果音声が大幅に変化している。突撃時のゲーム12のデータは、通常ゲーム時の映像をズームアップした映像データと、通常ゲーム時の音声を間近の音質に変化させ大きくした音響データとなる。

【0010】ワーキングメモリ(RAM)10上に展開されたゲームデータでは、1番地に通常ゲーム11が、2番地に突撃時のゲーム12が準備される。これら番地が付けられた画像データはCPU9により識別管理されている。ディスプレイの画面2には切り替えスイッチ5から入力された番地に該当する通常ゲーム11または突撃時のゲーム12が逐一的に表示される。コインセンサ16はコインの投入を検知し、ゲームの起動信号をCPU9に送る。

【0011】次に図3、図4、図5に従って、動作を説明する。人質救出作戦のシーンの場合には画面2の奥の道路23には、人質の載せられたトラック24、その手前にはトラック24を守ろうとする敵兵22がいる。ゲームが開始すると、まず画面2には例えば、図4に示すように遠景動画データの通常ゲーム11がワーキングメモリ(RAM)10から読み出されて、数十メートル先の椰子の木20と、銃21を構えた敵兵22と道路上23を逃げるトラック24が表示される。トラック24には味方の人質が乗せられているが、遠景のため見え難い。

【0012】遠景の椰子の木20と銃21と敵兵22とトラック24とは小さく、銃21を構えた敵兵22と道路上23を逃げるトラック24の動作範囲も狭く遅い。スピーカー8からの音声も遠くの方から聞こえてくる。プレーヤーは比較的に小さい敵兵22を狙って銃4で銃撃する。プレーヤーの玉が敵兵22に当たると、敵が倒れて得点する。画面に映る敵が遠くにあり木陰や建物のかげや車等の影に敵が隠れたりすると標的が小さいので、射撃が困難になる。一方トラック24や敵の動きは遅いので、ゆっくり狙えば狙撃の確率は高い。また敵兵22がプレーヤーを狙った場合も距離が長いので、狙撃され難くなる。比較的に安全地帯から発射するので得点は低く、当たらないとトラック24は人質とともに走り去り失点する。

【0013】プレーヤーは判断を迫られる、強行突破をして敵兵22の間近に突っ込んでトラック24に迫り果敢に戦うか、この場に止まって安全な所から遠くのトラック24を見逃してしまうか。強行突破すれば、敵兵22の銃弾を近距離で浴びるリスクを追う代わりに人質25を救うことができ、その報償にゲーム展開が有利になるアイテムを得たりする。留まって戦うことを選んだ場合は、安全に戦える代わりに人質25を救うことによって

得たであろうアイテムを諦めることになる。プレーヤーは強行突破を選択した場合、足元のペダルのスイッチ5を踏み、もしくはスタートボタンを押すなどの操作で実行する。

【0014】そこで、図3のペダル式のスイッチ5を足で踏み込むと、CPU9はワーキングメモリ(RAM)10から図5に示すように至近のズームアップされた近景動画データの突撃時のゲーム12が読み出し敵が真近に表示される。トラック24と人質15と敵兵22とをズームアップして大きく表示し、道路23が画面から消えてや椰子の木20はその一部のみを表示する。ゲーム動画のズームアップに伴い、敵兵22の動きが大きくなり早くなり、ゲームの展開が早く、真近の音質にして音響も大きくなる。

【0015】2, 3メートル先の椰子20の葉と、銃21を構えた敵兵22と目前を逃げるトラック24が表示され、トラック24に乗せられている人質25が見ることができる。椰子20の葉と銃21と敵兵22とトラック24は大きく、銃21を構えた敵兵22と道路上23を逃げるトラック24の動作範囲が広く早い。スピーカー8からの音声もすぐ近くから聞こえて、大きい。プレーヤーは画面半分に大きい敵兵22を狙って銃4で銃撃する。プレーヤーの玉が敵兵22に当たると、敵が倒れて得点する。画面に映る敵が近くにあり射撃が容易になる。

【0016】一方トラック24や敵の動きは早いので、こっちがまごまごしていると敵兵22がプレーヤーを狙った場合、狙撃される率が高くなる。いっぱいリスクを背負って発射するので得点は高く、当たるとトラックから人質を奪還できる可能性が高い。プレーヤーは突撃時のゲーム12に耐えられないと思った場合は、再度スイッチ5を足で踏み込むことにより、2番地の突撃時のゲームを1番地の通常ゲームに瞬時に逐一的に切り換えてのんびりした遠景動画に戻ることもできる。なお、図3の足で踏むペダル形のスイッチ5に代えて、図6に示す手で押しボタンスイッチ26であってもよい。

【0017】

【発明の効果】以上説明してきたように、この発明によれば強行突破をするか否か、ゲーム展開が変わるようになっており、プレーヤーはゲームの各所で、判断を迫られゲームに迫力が出てくる。突撃した方が有利になる代わりに、突撃時のリスクを乗り越えられるようにまでプレーヤーが上達し、自発的にゲーム時間が短くなり、ゲームの時間内の回転回数を上げることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明のゲーム装置の外観斜視図である。
【図2】この発明のゲーム装置の全体のブロック回路図である。

【図3】この発明のゲーム装置のペダル形切り替えボタン用スイッチを示す図である。

【図4】この発明のゲーム装置による通常のゲーム映像を示す図である。

【図5】この発明のゲーム装置による突撃時のゲーム映像を示す図である。

【図6】この発明のゲーム装置の押しボタン形切り替えボタン用スイッチを示す図である。

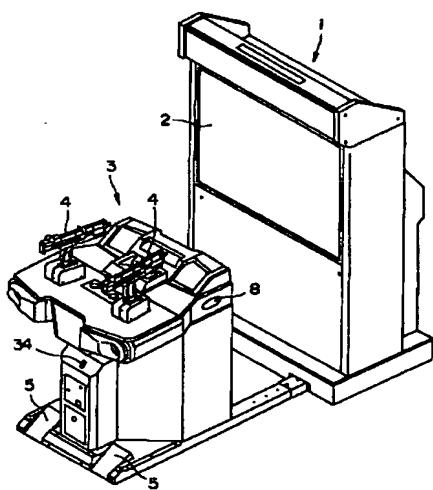
【符号の説明】

- 1 表示部
- 2 画面
- 3 射撃台
- 4 模型銃
- 5 ペダル式のスイッチ
- 6 ビデオインターフェース
- 7 オーディオインターフェース
- 8 スピーカー

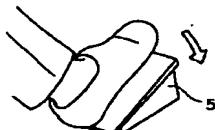
- * 9 中央演算装置 (C P U)
- 10 ワーキングメモリ (R A M)
- 11 通常のゲーム
- 12 突撃時のゲーム
- 15 ソフト記憶部
- 16 コインセンサ
- 20 椰子の木
- 21 銃
- 22 敵兵
- 10 23 道路
- 24 トラック
- 25 人質
- 26 押しボタンスイッチ
- 34 コイン投入口

*

【図1】



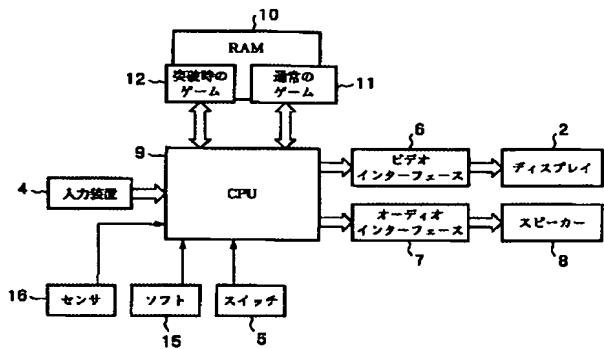
【図3】



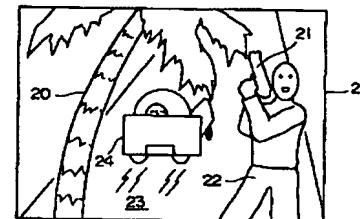
【図6】



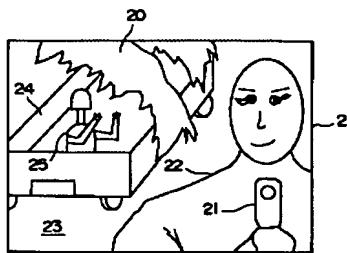
【図2】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA07 AA16 BAO0 BAO1
 BAO5 BB00 BB01 BC00 BC07
 BD05 CA00 CA01 CA09 CB01
 CC02 CC08
 5E501 AA17 BA17 CA02 CB03 FA15
 FB04 FB34